

シラバス参照

科目名	初級プログラミング演習
配当年次	1年次
開講期間	春学期
単位数	2
担当教員	野澤 智(ノザワ サトシ)
期間・曜日・時限・教室	春学期 月曜日 1時限 13－401

※	
授業の目的・目標	1. 授業の概要 この授業は情報学の応用レベルです。この授業では、情報学の基礎となるプログラミング言語について学習します。プログラム言語として最も基本的なVisual Basicについての詳しい入門的な講義と演習を行います。自宅での準備学習等のために、自宅で利用できるWindows PCを持っていることを推奨します。 2. 授業の目的 実際に簡単なプログラムを作成することによって、コンピュータ上でソフトウェアが動く仕組みを理解できるようになることが目標です。 3. 学習成果 ビジネス総合学科のディプロマポリシーの②考える力(プログラム制作過程を通して、自分で考える)、⑤ビジネススキル(情報処理に関するスキル) 4. 授業の到達目標 基礎的なWindowsプログラミングに関するスキルを身につける。短大のディプロマポリシーの①広い教養と深い専門的な知識や技能を備え、地域社会や国際社会で活躍できる能力を身につける。
準備学習等の指示	毎回次回に行う演習課題(例題)を指示します。例題は解答をプリントに記載してありますから、事前に学習して下さい。また、授業中に出来なかった課題や指示された課題を授業終了後に学習して下さい。この予習・復習は自宅で自由に使えるWindows PCを用いて行って下さい。一回の予習・復習にかかる学習時間の目安は3時間30分程度です。
講義スケジュール	この授業では、以下のことができるようになることが目標です。 1. Visual Basicの起動と起動画面 2. テキストボックスの利用 例題1-1 3. コマンドボタンの利用 例題1-2、実習1-2 4. 簡単な計算プログラムの作成1 例題1-3、実習1-3 5. 簡単な計算プログラムの作成2 例題1-4、実習1-4 6. IF文を利用したプログラムの作成 例題1-5、実習1-5 7. ListBoxを利用したプログラムの作成 例題1-6、実習1-6 8. InputBoxを利用したプログラムの作成 例題1-7、実習1-7 9. Timerを利用したプログラムの作成 例題2-1、実習2-1 10. PictureBox、GroupBoxを利用したプログラムの作成 例題2-2、実習2-2 11. 電卓プログラムの作成 例題2-3、実習2-3 12. スロットマシン・プログラムの作成 例題2-4、実習2-4 13. 運勢プログラムの作成 例題2-5、実習2-5
教科書	事前にプリントを配布します。
参考文献	授業中に指示します。
授業の方法	講義(50%)と演習(50%)。授業では、はじめに例題を用いて解説(講義)を行います。次に例題を理解した上で、各自演習課題に取り組んでもらいます。
成績評価方法	1. 評価方法と割合 期末試験70%、提出課題30% 提出された課題については授業中に提示してフィードバックを行います。 2. 評価基準 課題については、すべての課題が提出されていることを最低基準とします。 期末試験については、設問の理解度に応じて評価します。

	3. フィードバックの方法 提出課題については、授業中に解答例を提示します。
オフィスアワー	授業開始時に指示します。
居室	13号館6階 13-627室
ホームページ	
その他特記事項	この授業を履修する人は、中級プログラミング演習も履修することをお勧めします。
添付ファイル	